

电脑游戏设计教程



[电脑游戏设计教程_下载链接1](#)

著者:赵剑平

出版者:

出版时间:2007-12

装帧:

isbn:9787302156475

本书面向有志于从事电脑游戏设计职业的读者，以9章内容分3个层次介绍了电脑游戏的本质特性及其策划、设计和开发工作的基本过程和方法。

第1章和第2章介绍了电脑游戏的设计、开发理念与模式及其演化情况，讨论了游戏设计师的角色认知和综合职业素养。这部分内容有助于读者建立电脑游戏设计职业和产品开发的基本概念。

第3章至第6章以软件生命周期的里程碑为纲、基于对《傲世三国》的改编设计介绍了即时战略游戏的产品策划、需求分析、产品设计、游戏机制设计、核心玩法设计、任务设计、故事／对话设计、基本的技术设计以及游戏测试和维护等内容。这部分还讨论了如何利用UML和CASE工具对戏系统进行面向对象建模，利用前向工程技术和设计模型自动创建框架代码和设计文档，利用逆向工程技术自动跟踪项目和维护文档。这部分内容为读者介绍了电脑游戏开发的具体操作过程和基本方法，深化角色认知。

第7章至第9章讨论了几类流行游戏的产品特点和设计考虑因素，并且讨论了电脑游戏的若干重要特性的概念、元素和相互关系。这部分内容是游戏设计的理论基础，也是游戏设计师职业修养的重要内容。

本书可作为高校和专业教育机构的电脑游戏设计专业培训教材，也适用于游戏产业人员、媒体人员、游戏评论作者和资深玩家。

作者介绍:

目录:

[电脑游戏设计教程_下载链接1](#)

标签

游戏

馆

华

@莲

评论

實用軟件工程的一個實例吧。。書裡那個遊戲玩了之後對這本書興趣驟然減少十分之九。。

[电脑游戏设计教程 下载链接1](#)

书评

别看此书封面土的掉渣，但却是一线实践者的真实体会。
此书作者是<傲世三国>游戏的主策划，书中以此游戏为样本，探讨了游戏策划、开发、发行、市场等诸多方面的内容，很多地方有较为深入的见解。
对于游戏开发而言，作者的观点是游戏开发是一个看起来很美的过程，开发本身其实...

[电脑游戏设计教程 下载链接1](#)